

## ABSTRAK

Rizki, Aprilia Eka. 2017. Pengaruh Game Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya siswa kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd, (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** *Game Quizizz, Hasil Belajar.*

Penelitian ini di latar belakang oleh meningkatnya perkembangan teknologi di era globalisasi ini yang membuat pendidik dapat melakukan inovasi terhadap proses pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik yaitu dengan lebih memanfaatkan program yang mampu menghasilkan sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan *Game Quizizz*. Dari aplikasi tersebut di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada materi sifat-sifat cahaya. *Game Quizizz* ini digunakan karena game ini memiliki banyak fitur aktivasi multi permainan dan membuat latihan soal secara interaktif yang dapat menyenangkan bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Game Quizizz* yaitu 21.8% menunjukkan baik dengan rata-rata nilai 80,0. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat bagaimana pengaruh *Game Quizizz* terhadap hasil belajar sifat-sifat cahaya siswa kelas IV di SDN Margorejo I/403 Surabaya, yang mana memperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $1,664 > 7,435$  dengan signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya benar bahwa terdapat pengaruh game terhadap hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

Rizki, Aprilia Eka. 2017. The Effect of Quizizz-Based Games on Learning Outcomes on Light properties material for a fourth-grade student at Margorejo I / 403 Surabaya state elementary school. Primary School Teacher Education Study Program. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisors (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd, (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** Quizizz Game, Learning Outcomes.

This research is conducted because of the increasing development of technology in this globalization era. This era allows educators to innovate in the learning process so that learning is more interesting than before. It can be making useful programs that can produce an innovative learning medium such as the Game Quizizz. From this application, it is expected that it can improve student learning outcomes significantly. This research uses experimental quantitative research. This data collection was carried out using tests to determine fourth-grade students' learning outcomes on the light properties material. This Quizizz game is used because it has various multi-game activation features. Then, it also makes interactive, attractive practice questions for students learning process. Based on the research results, the student learning outcomes using the Quizizz Game resulted in 21.8%. It is categorized as good with an average value of 80.0. These calculations show the Game Quizizz on the learning outcomes, especially on the light properties learning material for fourth IV students at SDN Margorejo I / 403 Surabaya. The research obtains t-count of  $1,664 > 7,435$  with a significant value of  $0,000 < 0.05$ . This result shows that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means that it is true that there is an effect of games on student learning outcomes.